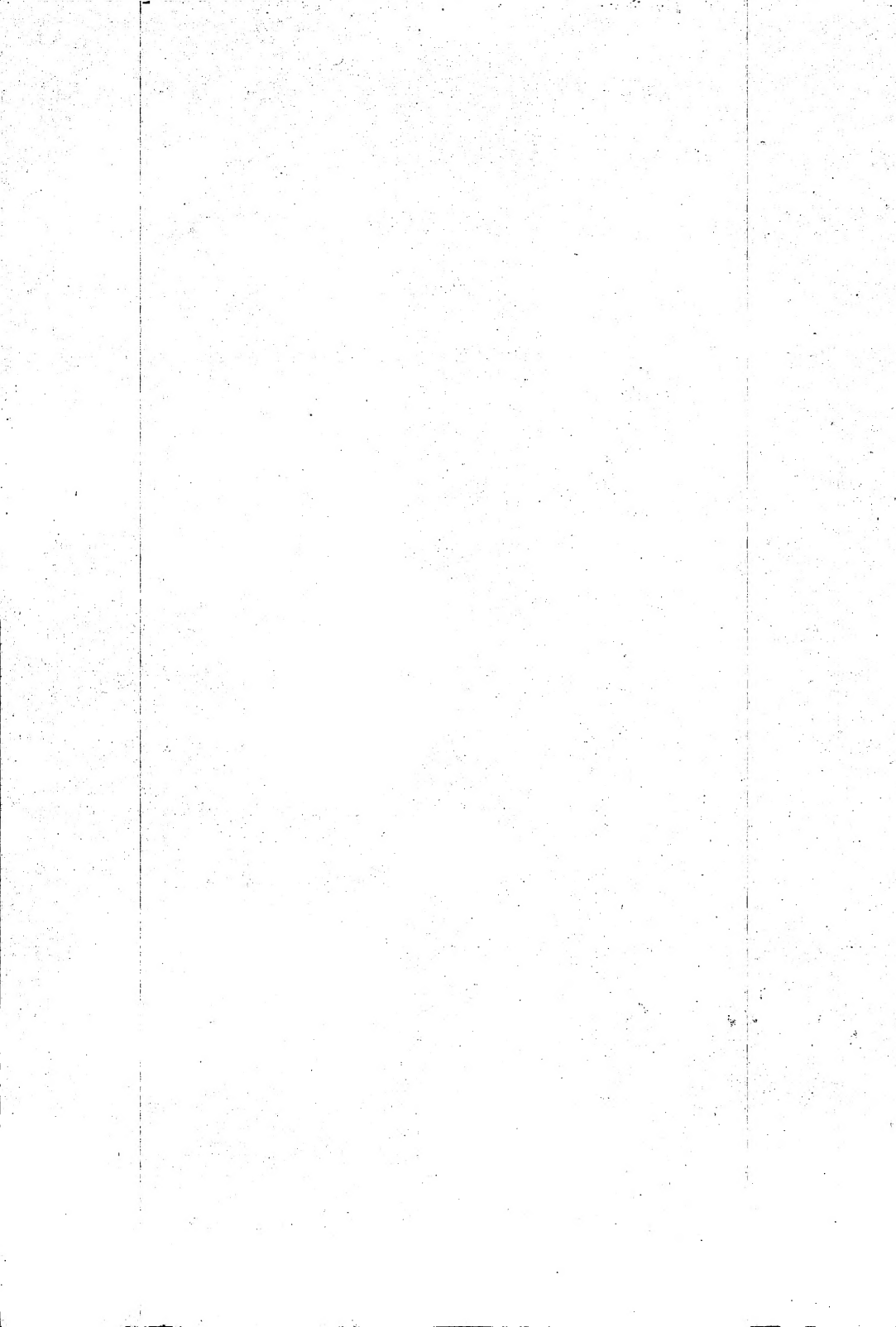




三国志演義Ⅱ

マニュアル



このたびは『三国志演義2』をお買い上げいただき、誠にありがとうございました。

プレイする前に、まずは本マニュアルをよくお読みいただき、操作方法および内容をご理解して下さい。

本製品の構成

ユーザーズマニュアル	1冊
ゲームディスク	3枚
アンケート葉書	1枚

ロードの方法

- 1、本体、ディスプレイの電源を入れます。
- 2、ラベルにディスク A と書いてあるディスクをドライブ A に入れます。
ラベルにディスク B と書いてあるディスクをドライブ B に入れます。
- 3、リセットボタンを押します。ディスクが回転したのち、自動的にプログラムがロードされます。

【ご注意】

ハードディスクをおつけになっていらっしゃる方はハードディスクが
C ドライブになるように設定してください。

外付けの場合、ハードディスクの電源を切ってみてください。

内蔵の場合、

(例)・・・PC9821 など

ハードディスクのついた PC9821 など、ハードディスクが優先して（A ドライブになっている）ソフトが動作しない場合があるかと思います。

その場合には、

- 1、HELP キーを押しながら、電源を入れる。
- 2、システムセットアップメニューが出たら、
 - 2 ページ目の「メモリスイッチ」を「保持する」にしてください
 - 2 ページ目の「内蔵固定ディスク」を「切り離す」にしてください
- 3、そのあと、リセットして
- 4、本ゲームディスクを入れてみてください。

ゲームは作動すると思います。

詳しくは次頁をご覧ください。

●システムセットアップメニューの起動方法

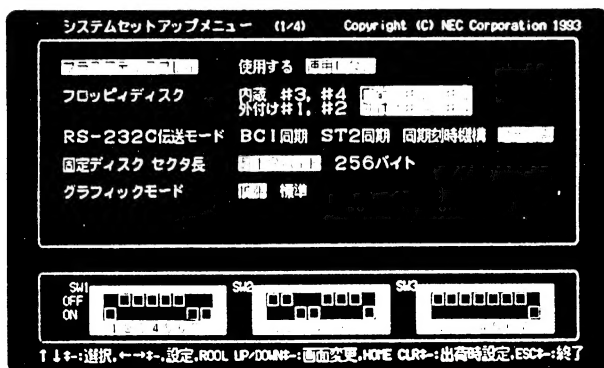
*電源がOFFの場合

HELPキーを押しながら電源スイッチをONにします。

*すでに電源がONになっている場合

HELPキーを押しながらリセットスイッチを押します。

システムセットアップメニューを起動すると、下の画面が表示されます。



「システムセットアップメニュー」は、4つの画面で構成されています。ソフトウェアディップスイッチには、SW1－SW3まで3つのスイッチがあり、ひとつのスイッチの機能をひとつの画面に表示します。

従って、上図はSW1のものであり、↓カーソルを下まで持っていくと次の画面が表示されます。すなわち、SW2の画面です。

ここで、

- 「メモリスイッチ」を「保持する」にしてください
- 「内蔵固定ディスク」を「切り離す」にしてください

そのあと、リセットして

本ゲームディスクを入れてみてください。

ゲームは作動すると思います。

■その他注意事項いろいろ

【ご注意】

ガーベージコレクションについて

サウンドボードをお付けになっておられる方で、ゲームプレイ中にまれに、ゲームが一時中断したような状態になることがあります。これは、「ガーベージ・コレクション」といって、プログラムを処理する時間ですので、しばらくお待ちになってください。ゲームは再開されます。

【ご注意】

注：最近のパソコンでPC9821やPC9801BAは異常にCPUが早く、このため、主人公キャラクターの歩行が思うようにいかない場合は、CPUをmiddleとかlowにしてプレイしてください。

【ご注意】

- 注：1、ディスクAにはプロテクトシールは貼っていません。これは、データをセーブするためですので、ディスクAにはプロテクトシールを貼らないように願います。
- 2、ゲームをやめる場合はディスクが回転していない時にディスクを抜いてください。

【NEC純正サウンドボードを実装中のお客様へ】

サウンドボードを実装しているのに音楽がならないというお便りをしばしばいただいております。

この場合、ご面倒でも下記のことを実施ください。

- 1、パソコンの電源を切った状態で、
ディップスイッチ2の5をON（下向き）にする。
- 2、パソコンの電源を入れる。
- 3、ユーティリティディスク（システムディスクの場合もあります）を立上げる。
 - (1) run “menu”
 - (2) “メモリスイッチの設定”を選択 return
 - (3) “拡張ホード”を選択 return
 - (4) “サウンドボード”を（使う）にする return
 - (5) ESCキーを押す
 - (6) “終了”を選択 return

注：最近のPC9801シリーズでは（DA、DX、FA、FX、BA、BX）にはユーティリティディスクがパソコン購入時についていません。購入するようになっていきますので、ご注意ください。

- 4、ドライブ1にあるユーティリティディスク（システムディスクの場合もあります）を抜いて、

ドライブ1に『三国志演義2』のディスクAを入れる。

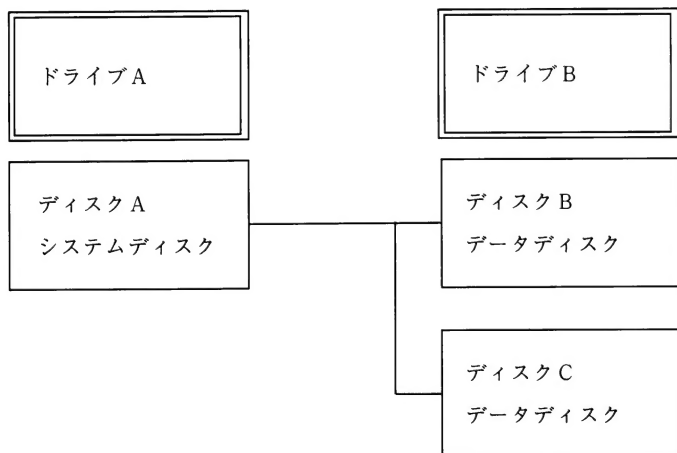
ドライブ2に『三国志演義2』のディスクBを入れる。

- 5、リセットする。
- 6、ゲームは自動的に始まります。

注：PC9801DX、DA、FA、286VJ、386GEなど初めから音源ボードがついているものは、こんな事をする必要はありません。パソコン出荷当時（購入時）のディップスイッチの状態で音楽は自動的になるようになっていきます。

が、また最近、PC9801BA、BXなどの新製品が出ましたが、今度はまたまた、音源ボードがつかなくなりました。ご注意ください。

■ディスク 3 枚の具体的仕組みは次のようになっています。



ディスク A は、初めてプレイする時も、ゲームの続きからする時も常にドライブ 1（ドライブ A のこと）に入っています。

ディスク B には、S L G の主要データと R P G の第一部データが入っています。

ディスク C には、R P G の第二部データが入っています。

電源を入れられて、いざ、前回のゲームの続きをしようというときは、たとえ、R P G が第二部にさしかかっているように、最初は、ドライブ A には、ディスク A を、ドライブ B には、ディスク B をお入れください。

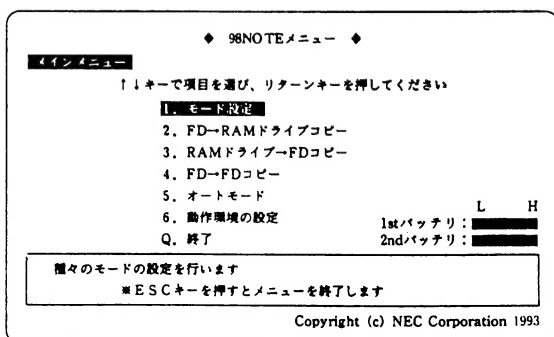
あとは、指示によって、ディスクを入れ換えて下さい。

『三国志演義 2』を 9 8 ノートで使用するには

【RAMドライブ+1 フロッピーで使用】

1、まず、9 8 N O T E のメニューを出す。(ガイドブック参照)

[HELP] キーを押しながら電源 (POWER) を押すと下のような 9 8 ノートのメニューが表示されます。



2. FD→RAMドライブコピーの項目を選び『三国志演義 2』のDISK [A] をRAMドライブにコピーする。

2、モード設定は次のようにして下さい。

- | | |
|--------------------|---------|
| 1、RAMドライブ用メモリの使用→ | RAMドライブ |
| 2、システム起動装置の指定Ⅰ→ | 標準 |
| 3、システム起動装置の指定Ⅱ→ | RAMドライブ |
| 4、第一ドライブの指定→ | RAMドライブ |
| 5、RAMドライブライトプロテクト→ | しない |
| 6、内臓モデムボードの設定→ | しない |

3、『三国志演義 2』を起動するには、ディスクドライブに『三国志演義 2』のBを入れ、リセットスイッチを押す。

【ご注意】

データの登録はRAMドライブ（ディスクA）に保存されます。他のソフトにRAMドライブを使用したり、バックアップの電源が切れるとデータが失われますから、メニューの〔3、RAMドライブ→FDコピー〕でRAMドライブの内容をディスクAへコピーしてください。

【ご注意】

ハードディスク内蔵の98ノートの場合、

（例）

- メインメニューの「6・動作環境の設定」を選択する。
- 「ディップスイッチの設定」を選択する。
- SW2の5をONにする。

つまり、「メモリスイッチ」を「保持する」にしたことになります。

- SW2の6をONにする。

つまり、「内蔵固定ディスク」を「切り離す」にしたことになります。

そのあと、リセットして

本ゲームディスクを入れてみてください。

ゲームは作動すると思います。

目 次

ハードディスク内蔵のお客様へ	2
ディスク 3 枚の具体的な仕組み	6
『三国志演義 2』を 98 ノートで使用するには	7
はじめに	10
第一章 ゲームの構成	11
ゲームマップ	11
第二章 内政フェイズ	15
各項目の説明	16
コマンド	16
兵士、将、内政	17
内政、外交、売買	18
行脚、君主、調査	19
その他	20
セーブのしかた	21
第三章 行軍フェイズ	22
第四章 天王山フェイズ	24
第五章 合戦フェイズ	25
武将要素（武術、指揮など）	25
退却	27
第六章 事件フェイズ	28
包囲、天災	28
第七章 行脚（RPG）	29
歩行中のコマンド	31
アイテム	33
戦闘中のコマンド	35
セーブのしかた	35
ゲームのこつ	36

■はじめに

前回の『三国志演義1』は、初のSLG+RPG合体ゲームということで、大変な好評をはくしました。

今回は、SLG、RPGの充実に力をそそぎ、加えて、異色の「株式投資」と、「行軍、退却過程」をゲームに組み込みました。

おかげで、大変なデータ量になってしまい、セーブに時間を要することとなりました。

レベルも1から7までもうけ、緊迫の領土争いと、お笑いを含んだゆとりの中のRPGで、パフォーマンスのゲームが出来たものと信じております。

どうぞ、プレイされてみて、ご意見などがあれば、アンケートハガキをお送りくださいませ。

さて、舞台です。

三国時代は、後漢末の乱世、2世紀末から3世紀前半にかけてのものですが、このゲームでは、董卓が洛陽を焼き、都を長安にうつし、そのあとすぐ、腹心の部下・呂布に命を奪われた頃、そうして、各地の群雄達が漢時代が終わった事を悟り、ひょっとしたら、自分が天子になれるのではないかという欲望に目覚めようとした頃、すなわち192年からゲームが始まります。

さて、

SLGとRPGの合体ゲーム・・・？

をまだプレイされた事のない人に説明します。

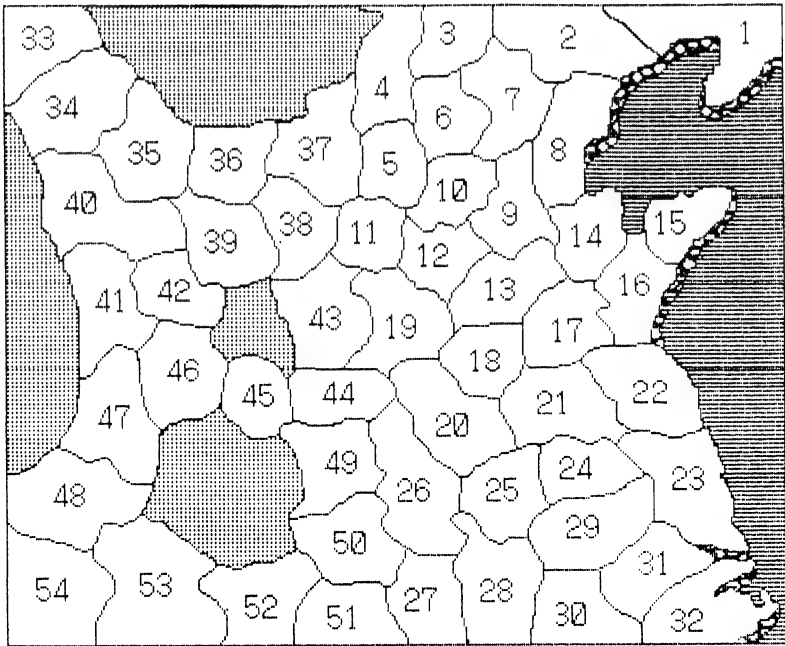
プレイヤーは、SLGで君主を演じ、RPGで一武将を演じます。つまり、一人二役をやらしてもらうわけです。

君主の役目はSLGで内政、行軍、合戦、勢力圏拡張、ひいては中国全土を統一という目的を持っています。一方の武将は、命じられて旅に出ます。有能な人物を捜し、勧誘し、自軍に迎え入れ、はたまたおいしいアイテム、金などをみつけて本国に送り、いわば、SLGを陰でささえる内助の功的存在です。

さてさて、動乱の中国をあなたは治める事が出来るでしょうか・・・

第一章 ゲームの構成

1、ゲームマップ



2、ゲームの設定

ゲームは192年春から始まります。

プレイヤーは、10君主のうちの1人を選んでプレイします。

(ゲームには、11君主いますが、プレイヤーの選べるのは10君主)

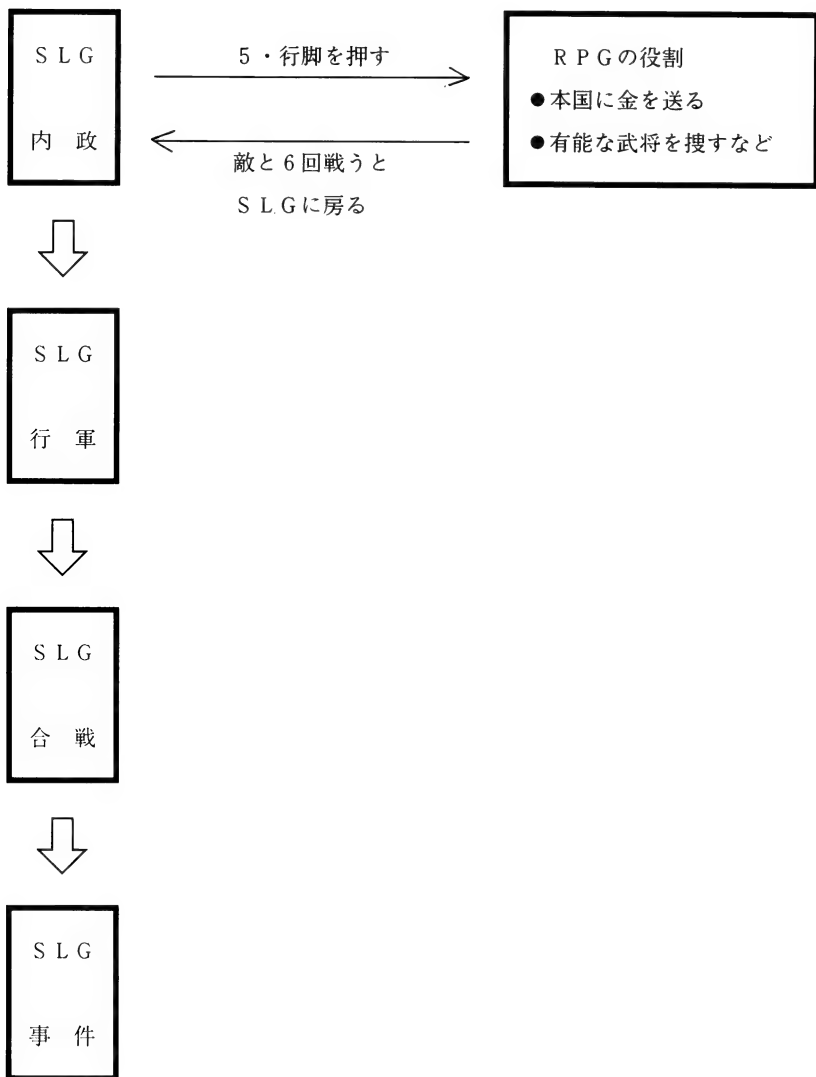
それぞれが、それぞれの思惑を秘め、領土を増やしていこうとします。

領土を増やせば、金が増え、兵を多く養えます。しかし、そのうち、空白地もなくなり、11君主の激突がはじまります。

食うか、食われるか、力のある者が生き残っていき、ゲームは次第に白熱してきます。

どうぞ、知力の限りを尽くして、中国統一を成し遂げてください。

1 季節の流れ



3、プレイ人数 1人です。

4、君主の選択

下記の10君主のうちのどれかを選んでプレイしてください。

ゲームに登場する国は54エリアです。

君主名	本拠地
劉備	22
曹操	19
孫策	31
呂布	39
袁紹	6
公孫さん	2
袁術	24
劉表	50
劉璋	54
馬騰	33

ふりがな（上から順に、りゅうび、そうそう、そんさく、りょふ、えんしょう、こうそんさん、えんじゅつ、りゅうひょう、りゅうしょう、ばとう）

なお、張魯（ちょうろ＝本拠46）は11番目の君主ですが、これはプレイ出来ません。

5、ゲームの進行

次の（1）～（4）を1季節として進行します。季節とは、春、夏、秋、冬をさします。ゲームは、192年春から始まります。

なお、各季節における行軍の指令順序はランダムに決まります。

（1）内政フェイズ

兵士雇用（SLG）、行脚（RPG）などのコマンドを行います。

注：セーブ機能は、この内政フェイズが終わったところにあります。

（2）行軍フェイズ

自分の治めている領土エリア内の軍隊を動かします。

(3) 合戦フェイズ

もし、(2) によって同じエリアに敵軍が存在する場合は合戦となります。

(4) 事件フェイズ

包囲、天災などの各地情報が入ります。

注：フェイズとは段階の意味です。

6、勝利条件

ライバルの10君主を倒すと勝ちとなります。

なお、RPGは未終了でも、SLGで10君主を倒すと勝ちとなります。

7、ゲームオーバー

下記のいずれかに該当する場合はいずれもゲームオーバーとなります。

1・ゲーム途中で、本拠を敵に奪われた場合。

2・プレイヤーの選んだ君主が敵にくだった場合。

8、ゲームを始めるにあたっての選択

タイトル画面の後、

1・最初から始める 2・途中から始める SELECT 1/2

と表示されます。

このゲームを初めてプレイされる方は1をお選びください。

過去にデータをセーブしており、そのゲームの続きをされる方は2をお選びください。

過去にデータをセーブしている場合、

SLG=1 RPG=2 SELECT 1/2

と表示されます。

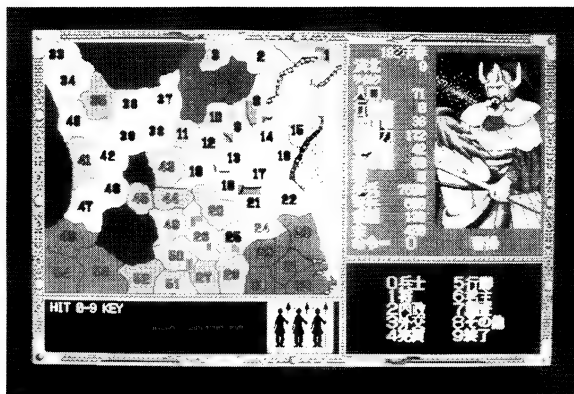
このゲームには、SLGとRPGにそれぞれ5つのセーブがあります。

次に

ロード 1-5 HIT 1-5 KEY

と表示されますので1から5までの数値をご入力ください。

第二章 内政フェイズ



画面右側に下記のものが表示されます。

年、季節、君主名、場所、

人口、行動値、民情値、収穫力、環境値、商業値、将の人数、兵数、弩兵数、食糧数、金

命令＝コマンド数

1、年

年に制限はありません。何年まででもプレイ出来ます。

2、季節

1年は春、夏、秋、冬の4季節です。

3、徴収

各季節には、そのエリアの商業数値の度合によりコンピュータが自動的に徴集し、従来の金に加算致します。

また、秋には刈り入れがあります。

この収穫は、そのエリアに入るのは勿論ですが、そのエリア以外に、少しですが、本拠地にも上納されます。

4、各項目の説明

行動値は、命令＝コマンド数に関係します。すなわち、そのエリアにいる武将の行動値を合計したものです。

民情値、環境値は度合で100を限度としています。

その他の項目についての限度はありません。

いずれも数値が高いほどよいわけです。

注：民情値とは、そのエリアの住民感情などをさします。環境値とは、そのエリアの土木工事度合や衛生環境などの総合的な住み心地をさします。

5、相場

歩兵、弩兵の雇用、及び食糧の売買には相場があります。これは毎季節変動します。

6、コマンド

コマンドは

「命令＝コマンド数」

の数だけ実行出来ます。

これは、武将の要素である「行動力」によって命令数が決まります。そのエリアに武将がたくさんいると、各武将の行動力を合計して算出しますので、20くらいの命令が出来る場合もあります。

なお、調査などのコマンドでは、命令数は減りません。

コマンド数が残っていても、もう他にすることがないとき、9の終了コマンドを押すと、終了です。

また、各項目には、回数制限のあるものがあります。

注：やりなおし

数値をまちがえたり、途中で命令を変更したりする場合はESCキーをご使用ください。

注：余剰の金

使い残した金は次ターンに持ち越されます。

毎季節に次のコマンドが用意されています。

【0】兵士

- 1、兵士雇用・・・（何回でも可）
持っている金の範囲内で兵士を雇用出来ます。
- 2、弩兵（どへい）雇用・・・（何回でも可）
持っている金の範囲内で弩兵を購入出来ます。
- 3、兵士訓練・・・1回限り
兵の訓練度が増加します。
- 4、兵恩賞・・・1回限り
兵の士気力が増加します。

【1】将

- 1、将配置替・・・（何回でも可）
将を自軍エリア内で配置替できます。
- 2、将調査
武将要素を見ることが出来ます。
- 3、恩賞・・・（何回でも可）
恩賞を与える事により、将の忠誠度が増します。
忠誠度は100を限度としています。
- 4、将引抜き・・・（1回限り）
自国と隣接した他国の将を引き抜く事が出来ます。
- 5、離間の計・・・（1回限り）
自国と隣接した他国の将同士を仲たがいさせ、離反させます。離反した将はそのエリアからいなくなります。

【2】内政

- 1、開墾・・・（1回限り）
開墾コマンドを実行すると、そのエリアの収穫力が増加します。
- 2、商業投資・・・（1回限り）

商業コマンドを実行すると、そのエリアの商業値が増加します。

3、善政・・・（1回限り）

住民の感情がよくなります。

4、環境保全・・・（1回限り）

ときに、ききん、疫病などのアクシデントが起きますが、このコマンドを実行しておけば、収穫期の被害や、兵の被害の可能性が少なくなります。

【3】外交

1、同盟締結

他国と不可侵条約を結べば攻めてこなくなります。

条約を結ぶにはあるアイテムが必要です。

なお、条約は一国としか結べません。

あちこちの国と同盟を結べるというものではありません。

2、同盟破棄

1で結んだ条約を破棄するときに使用します。

3、贈物

RPGで見つけたアイテム（玉爾など）を他の君主に送ります。

友好度が増加します。

【4】売買

1、食糧購入・・・（何回でも可）

2、食糧売却・・・（何回でも可）

3、株式投資・・・（1回限り）

三国志にちなんだ18の株式銘柄があります。

せっせと儲けて、本国に送り、軍備増強にあててください。

なお、遊び方は、「3株式投資」を選択すると、

1・買い、2・売り、3・予測、4・銀行、5・待つ、6・送金、7・説明の7つのコマンドがありますが、この7を選ぶとゲームの中で説明が出るようになっていきますので、そこをお読みください。

【5】行脚（RPG）・・・（1回限り）

このコマンドはRPGです。この説明は長大になるので別章をもうけました。第七章にて説明致します。

【6】君主

1、君主視察・・・（1回限り）

君主が自領土を視察します。

2、君主能力

君主の能力が表示されます。

3、遷都

本拠を他のエリアにうつす事が出来ます。

4、委任・・・（何回でも可）

支配するエリアが増えてくると、いちいち各エリアのコマンドを実行するのが面倒になってきます。

委任すると、そのエリアの金を本拠に自動的に送ってくれます。

また、米はある程度の食糧を残して（敵に攻められたとき、食糧がなくては、即負けとなるため）自動的に金に換算して本拠に送ってくれます。

注：集権とは、中央集権の事で、つまりプレイヤーが1つ1つのコマンドを実行していくものです。

また、委任はいつでも解除できます。

【7】調査

1、各国状態

敵・味方の兵士、弩兵数状況などを調査する時に使用します。

↑↓キーでスクロールします。

ESCキーでもとに戻ります。

2、他国偵察・・・（何回でも可）

間諜が他国へ潜入し、そのエリアの情報（兵の数など）を教えてくれるようになります。

3、自国財産

RPGで獲得したアイテムを表示します。

4、相場

各季節の金1に対する歩兵、弩兵の雇用出来る数値や、また、食糧を購入出来る数値が表示されます。

5、兵士気力&訓練度

兵士の士気力と訓練度が表示されます。

士気力も訓練度も100が限度です。

【8】その他

1、送金・・・（何回でも可）

当エリアより、他エリアへの送金出来ます。

2、送米・・・（何回でも可）

当エリアより、他エリアへの送金出来ます。

3、他国攪乱・・・（1回限り）

自国に隣接した他国をかく乱します。

4、音楽

FM音源をお付けになっておられる方はゲーム中絶えず音楽が流れています。

この音楽を聞きたくないと思われる方は、

1・音楽要 2・音楽不要

と出ますから、

2を入力してください。

再び聞きたくなったら、1を入力していただければ、また聞けるようになります。

5、セーブ

後述

6、98ノート

白黒表示では、自国エリアか他国が見分けにくいかと思い、各国をいろいろなパターンで表示しました。ただ、それだけです。

7、蘇生（そせい）

合戦で死んだ武将を生き返らせる事が出来ます。

8、赤兎馬

赤兎馬をもらった武将は、武術値、忠誠値があがります。

また、赤兎馬は他国との同盟を結ぶアイテムとしても使えます。

注：7、8、はRPGに関するもので、RPGのイベントを終了させる事により、表示されてくるコマンドで、最初から表示されていません。

7、セーブコマンド

もし、ゲームが長くなり、後日にゲームを持ち越したくなった時は、現時点のデータをセーブすることが出来ます。

セーブは5つあります。

何番へセーブしますか（H I T 1 - 5 K E Y）

と表示されますので、1から5までの数値を選択して入力ください。

たとえば、1を入力すると、

1番へデータをセーブ致します。

と画面に表示してセーブを実行していきます。

なお、以前にデータを1番に記憶させてあり、再び1番へセーブされた場合は以前のデータは消えてしまいます。

いったん、データをセーブしておいてその続きをすることもできます。

第三章 行軍フェイズ

【0・行軍】

行軍したいときは、0 キーもしくはリターンキーを押していただきます。
すると、「出立地」と聞いてきますので、軍のいる場所の番号を入力してください。

つづいて、「目的地」と聞いてきます。

ここでは、目的の場所が、「行軍可能場所」として、表示されますので、その中から選んで数値を入力してください。具体的には、出立地から目的地へ行ける範囲は、その地と隣合った線で結ばれているところです。

もちろん、自軍エリアから他の自軍エリアへの行軍（援軍）も出来ます。

つぎは、「兵士」と聞いてきます。

兵士の人数を入力してください。

ただし、2 0 0 0 人以上でないと受け付けてくれません。

つぎに、「弩兵」と聞いてきます。

弩兵の人数を入力してください。

弩兵は0 でもかまいません。

つぎに、「兵糧」と聞いてきます。

最低必要兵糧が示されます。これ以上持っていないと、行軍出来ません。

つぎは、「武将」と聞いてきます。

右覧にそのエリアの武将が表示されますからカーソルを移動して行軍させたい武将を選択してください。4 人まで行軍できます。

9 キーを押すと終了します。

なお、武将を連れていなくてもかまいません。

上記行軍は自分の軍がいるエリアからなら何回でも出来ますが、そのつど、0キー、もしくはスペースキーもしくは、リターンキーをおさなければなりません。派兵の必要がなくなった時点であらためて2キーを押します。数値をまちがえたり、途中で命令を変更したりする時にはESCキーをご使用ください。

【1・調査】

敵・味方の兵士、弩兵数状況を調査する時に使用します。

↑↓キー、もしくは2、8キーでスクロールします。

ESCキーでもとに戻ります。

【2・終了】

自分の手番を相手に渡すときに使用します。

ご注意

行軍順序は毎回ランダムに決まります。このことは、非常に重要ですので、よく記憶にとどめておいてください。一つの地域に敵軍の兵が侵入してくれば合戦になります。これらは合流することなく、別々に戦いますから、同じ地域で何回も合戦しなければならない場合もあります。(重要)

A、B、C

例えば、上記のようにA、B、C国が並んでいたとします。A、Bが曹操軍エリアで、Cが劉備軍エリアとします。曹操軍がAからBに援軍を送り、劉備軍は同一ターンで、CからBを攻撃すべく派兵したとします。

行軍順が曹操軍が先で、劉備軍があとの場合、

AよりBに派兵した曹操軍兵はBで合流し、そのあと劉備軍と戦います。

一方、行軍順が、劉備軍が先で、曹操軍があとの場合、

まず、B対Cの戦いが行われます。仮に、劉備軍が勝ったら、B領土は劉備軍のものとなり、そのあと、AよりBに進軍した曹操軍との戦いになります。

このように、行軍順により、多いに、違いがあることを銘記ください。

第四章 天王山フェイズ

備中高松城を包囲していた羽柴秀吉が、本能寺における信長の訃報に接し、急きょ毛利軍と和睦し、大返しに大阪へ帰りました。仇敵明智光秀とは山崎という所で遭遇するであろうと予想されました。

この山崎という所は天王山の麓にあります。この天王山を取った方が決戦において有利な戦いが出来るとして、双方が決戦前に山の奪い合いになりました。結局、秀吉方が取り、実際の戦闘もこの山のおかげで、有利に戦いを展開出来たわけです。結果は、秀吉軍の大勝に終わりました。

ここから、こんにち、プロ野球などにおいて、首位決戦などを、天下分け目の決戦、天王山の戦いなどと呼ばれるようになりました。

このゲームにおいても、これを採用しました。

遭遇するであろう場所の有利な場所を、先に取った方が先行出来、かつまた、1ポイント先着ポイントが与えられます。

従って、攻められた方も、遭遇するであろう場所に向かって行軍せねばなりません。

これをカード形式にしました。カードは全部で40枚。手持ちは5枚です。

太陽カード、鍵カード、剣カード、巻物カード、壺カード、おふだカードがあります。(各枚数がいくらあるかは、あえて公表しません)

このうち、剣、巻物、壺カードは数字がついており、その数だけ進みます。

ただし、山、川、林などは平地と違い、行軍力が鈍ります。

太陽カード、鍵カードは無条件に一定の数だけ進める、いわゆる、特権カードです。また、途中、穴、大石、柵などの妨害物があります。これらは、剣、巻物、壺カードにいくら数字があっても前進出来ません。

おふだカードで、障害物を取りのぞいて進んでください。

ただし、太陽、鍵カードは、これら妨害物も無視して進むことが出来ます。

また、途中、現地民を吸収し、兵にしたり、食糧の現地調達もあります。

第五章 合戦フェイズ

1、武将要素

合戦には4人までの武将が参加出来ます。

武将数値は、武術、指揮、知力、行動、忠誠の5つありますが、合戦では武術、指揮、知力、忠誠の4つが関係します。

一騎討ちは、プレイヤーが選択するので、武術の高いものを選ぼうと低いものを選ぼうと自由ですが、指揮、知力、数値は、誰彼ということなく、合戦の始まる前に、その軍の最高値を採用します。

例えば、

	武術	指揮	知力
A	100	20	30
B	20	100	50
C	35	45	60
D	50	40	80

という4人の武将がいた場合、一騎討ちは、どの武将を選択しようと自由ですが、指揮値はB、知力値はD、をコンピュータが自動的に検索し、決定します。

従って、武術値の高い者、指揮力の高い者、知力の高い者などで、タグを組んで合戦に出かけると良いでしょう。

一騎討ちで勝った武将の武術数値は若干ながらあがります。

武術数値以外の指揮力や知力などの数値は不変です。

(1) 武術＝一騎討ち

敵から仕掛ける場合もあれば、当方が申し込む場合もあります。

たくさんの武将がいても、一騎討ちは1回の合戦につき1回しか出来ません。

一騎討ちは武術数値が関係しますが、数値が高ければ必ず勝つというものはありません。

(2) 指揮＝部隊の指揮力

部隊の人数＋地形効果＋指揮力＋先着＋兵訓練度＋兵士気力＋戦運＝攻撃力

戦闘の計算式は上図の通りです。

いわば、指揮力は沢山の要素の中のひとつです。

それほど、双方の指揮力に差がない場合は、双方に星マークがついていて、互角という事になります。

(3) 知力＝持ポイント

将引抜き、離間の計、退却の際のポイント数

(4) 忠誠＝内政での「離間の計」、戦闘での「将引抜き」に関係

2、プレイヤー側の数値

プレイヤー側の数値は、画面の左側に表示されています。

3、駒キャラクター

戦闘駒は15個です。

4、移動と戦闘

移動したくないときは、5キーもしくはリターンキーを押します。

敵味方が隣接すると戦います。

5、スペースキー

駒が点滅しているときにスペースキーを押すと、(駒はどの駒でもよい)

1 一騎討ち	0 P	2 将引抜き	5 0 P
3 離間の計	3 0 P	4 調査	0 P
5、退却	2 0 P	9 戻る	
持ポイント	P		

と表示されます。

1 の一騎討ちは、したいときに選んでください。ただし、1 回のみです。

2 の将引抜きは、2 ターンめ以降に可能です。

敵将が寝返ります。

3 の離間の計は、2 ターンめ以降に可能です。

敵の1軍が戦線から離脱します。

4 の調査には

1 戦力調査 2 敵将調査 3 自将調査 4 部隊調査

があります。

1 の戦力調査によって、兵力以外の要素の優劣が分かります。

4 の部隊調査は、個々の部隊がどれだけの戦力を持っているかがカーソルで分かるようになっています。ESCキーで元に戻ります。

5 の退却は、周囲の味方エリアへ退却します。

0キーで、全体mapを見る事が出来ます。もう一度、キーを押すと、元の状態に戻ります。

6、弩兵（弩兵とは、弓を持った兵の事）

弩兵を一定値以上戦場に持っていくと弓がうてます。

7、勝利

マントを着たキャラが「将」です。これを倒すと勝利となります。

侵入側が勝った場合は、その地域を占領したことになります。

兵力は戦いが終わった時点の数値となります。

8、退却

退却はカードによります。退却の場合は妨害物はありません。

従って、「おふだカード」は退却の場合、役に立たないカードということになります。

とにかく、ゴールめがけて逃げきれば、退却出来たことになります。

第六章 事件フェイス

1、包囲

隣合うエリアが全て自軍以外の敵軍となった場合、その包囲されたエリアは陥落し、空白地となります。ただし、その隣接したエリアに1つでも空白地があると、包囲とみなされません。

また、隣合うエリアが全て同じ軍となった場合、その包囲したエリアはその軍のものとなります。

たとえば、20を包囲する場合は、18、19、21、25、26、44、が関係します。

23を包囲する場合は、21、22、24、29、31、が関係します。

2、ききん、疫病など

ときに、ききん、疫病などの予期せぬ出来事が起こり、兵、弩兵などに被害があります。

平素、環境などに力を入れておくと、いざという時にはコンピュータの受け持つ国とは差が出てきます。

第七章 行脚（R P G）

1、概要

内政フェイズで、5・行脚のコマンドを選択します。

はじめて5・行脚コマンドを選択した場合は、まず、自軍の武将の中から旅をする武将を選択します。なにがしかの金を持って武将は旅に出ます。黄巾賊と戦い、金を捜し、アイテムをみつけ、経験を増やし、レベルを上げていきます。

黄巾賊と6回戦うと、S L Gモードに戻ります。続きは、次の内政モードになったら、又、5・行脚を選択して下さい。

2回目以降は、旅の途中からはじまります。従って、迷路の途中などで、S L Gモードに戻ると、次回には、右に行くのだったか、左に行くのだったか分からなくなるおそれがありますので、メモなどしながら、プレイされると良いでしょう。

なお、「三国志演義1」のアンケートハガキの中にたくさん、この問題がのっておりました。（4回戦うとS L Gに戻る＝右に行くのか左に行くのか分からなくなるというもの）

そこで、今回は、4回を6回にしました。

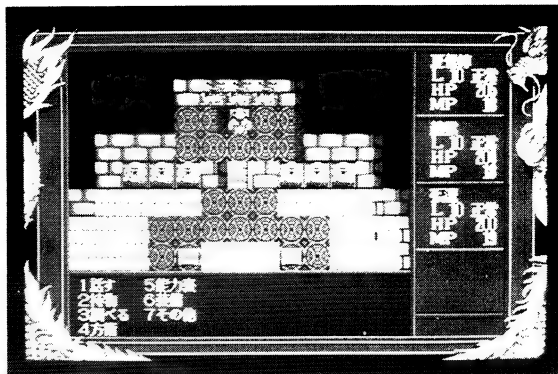
しかし、前回と違って今回は迷路は一層複雑です。それでもクレームがきそうな気がして、お客様の判断によって、1回のR P Gで12回戦えるモードを用意しました。そのかわり、R P Gは各季節にプレイ出来るわけではなく、隔季節にプレイ出来るということにしました。

なお、R P Gで戦闘不能になっても、次のS L Gコマンドになったら、ゲームマスターがペナルティなしで、復活させてくれます。

注：町に立っている武将に話しかけ、雇うと、その武将は本国に送られ、S L Gで活躍します。

一方、主人公と一緒にR P Gの旅をする武将はイベントをクリアしていくうちに参加していく武将です。

■画面説明



【状態】 ……正常、混乱、錯乱、金縛、戦不などがある。

〔正常〕 ……説明略

〔混乱〕 ……何回かに一度は、混乱していて攻撃出来ない

〔錯乱〕 ……何回かに一度は、まちがって味方を攻撃してしまう

〔金縛〕 ……金縛りにあった状態になり、なにも出来ない

〔戦不〕 ……H P が 0 になると戦闘不能となる

【L 】 ……レベル

経験をつんで一定値まで達すると、レベルがあがる

【H P】 ……体力ポイント

【M P】 ……方術ポイント

〔攻撃方術〕 ……特殊攻撃

〔回復方術〕 ……H P の回復

〔解除方術〕 ……混乱、錯乱、金縛状態を解除

〔蘇生方術〕 ……生き返り

H P は、レベルがあがったり、方術、アイテム、宿屋での宿泊などによって回復します。

M P は、宿屋での宿泊によって回復します。

■歩行で使用するキー

歩行は、2、4、6、8のテンキー

もしくは、→、←、↑、↓を使用します。

注：5キーはその場でくるくるまわりますから、経験値稼ぎに使うと便利でしょう。

■歩行中のコマンド

歩行中のコマンドは、リターンキーを押してください。

すると、画面下方に、下記の7つのコマンドが表示されます。

なお、「ESCキー」で元に戻ります。

- | | |
|--------|---|
| 【1】話す | 宿屋、医者、武器屋、アイテム屋、便利屋、その他画面上の人物と話しをしたいときに、選ぶコマンドです。
隣り合った場合、もしくは、テーブルやカウンターなどをはさんで話しができます。 |
| 【3】持物 | 所持しているアイテムを使用できます。 |
| 【2】調べる | 宝箱の前で、このコマンドを選ぶと、宝箱の蓋が開きます。
タンスや戸棚も調べて見ましょう。 |
| 【4】方術 | 歩行中は、ある一定の方術が使用できます。 |
| 【5】能力表 | 現在の経験値、次のレベルまでの経験値必要数値、現在の装備状況、現在の攻撃力、防御力、俊敏力、総筋力が表示されます。 |

◇攻撃力……敵へ与えるダメージ力です。

ただし、敵にも、防御力を備えていますから、数字通り

のダメージを敵に与えるというものではありません。

◇防御力……敵の攻撃力を減殺する力です。

◇俊敏力……どちらが、先に攻撃できるかという、いわゆる、すばやさです。

◇総筋力……すべての武器を身につける力です。

◇残り筋力…武器、鎧、盾、兜に各々重量がありますが、総筋力からこれらの武具を引いた筋力の事です。

注：よりすぐれた武具を装着することによって、攻撃力と防御力は高くなっていきます。

- 【6】 装備 武具屋で、武器などを購入したら、この「装備コマンド」で装備します。
- 右上に表示される購入した武具一覧表のカーソルを移動させ、思ったところで、リターンキーを押してください。現在、着用もしくは所持しているものと入れ替わります。

注：総筋力以上のものを身につけようとすると、ブザーになります。

【7】 その他

1、これからの行動

毎日、少しずつプレイされる方もいらっしゃると思います。しかもSLG+RPGの複雑ゲームです。今、RPGをどこまで進めたのか、忘れてしまったりする場合もあるかと思います。そこで、このコマンドを選択していただければ、自分が今、何をしなければいけないかを教えてください。

2、SLGへもどる

RPGは必ずしも、6回全てを戦わなくても、プレイヤーが、RPGの区切りがいいので、ひとまず、SLGへ戻りたくなったら、このコマンドを選んでください。すぐにSLGへ戻れます。

3、キャラの歩行速度の調節

最近は以上に早いc p uも出ております。

そこで、ユーザーが数を入力する事により、キャラクタの歩行速度を調節していただくというものです。

最初は、0に設定しています。

このままでよい人は、このままプレイして下さい。

なお、0以上には早くなりません。

早いc p uの方は、数を適宜入力してみて下さい。何度でもやりなおしが出来ます。数が多くなるほど遅くなっています。

4、R P Gの戦闘回数

第七章行脚の概要で述べた通りです。

通常は6回です。

1度に12回戦いたいという人は、「2」を選んでください。

また、途中で6回戦うようにしたいなら、「1」を選んで下さい。

■アイテム屋…アイテム屋で、アイテムを買ったり、売ったりできます。

なお、売るときは、買った時の8割です。

アイテムは次の7種類があります。

また、アイテムを購入する場合は、制限を儲けております。

一方、歩行の途中で宝箱の中などから見つけるアイテムについての制限オーバーはかまいません。

【1】銀仙丹 H Pを一定値回復できます。

【2】金仙丹 H Pを強力に回復できます。

【3】リターン 城、塔、森、山の迷路を歩行中に、このアイテムを使用することによって、外に飛び出せます。

【4】脳天気一番 混乱状態が正常になります。

【5】錯乱ナオール 錯乱状態が正常になります。

【6】解縛心気丹 金縛り状態から正常に戻ります。

【7】赤神活力丹 戦闘不能状態から正常に戻ります。

■宿屋………宿泊する事により、消費したHP、MPが回復します。

■武具屋………武具屋で、武具を買ったり、売ったりできます。

なお、売るときは、買った時の8割です。

■医者………混乱、錯乱、金縛、戦不を正常に戻してくれます。

■便利屋………本拠と便利屋間で金を送ったり、送ってもらったり出来ます。

積極果敢に利用しましょう。

■方術

方術は、歩行中方術と戦闘中方術があります。

各方術を覚えるレベルというものがあり、それぞれのレベルに達しないと、覚えません。

【攻撃方術】 敵を一定値攻撃します。

【回復方術】 HPを回復します。

【解除方術】

混水模魚の術 混乱状態を正常に戻します。

錯乱覚醒の術 錯乱状態が正常になります。

金蟬脱殻の術 金縛り状態から正常に戻ります。

【蘇生方術】 生き返ります。

■戦闘

歩行中に敵に出会ったり、また、こちらから話しかけたりして、戦闘となります。

コマンドは、下記の5つのコマンドがありますので、選択して戦ってください。

相手を倒すと、経験値があがったり、敵の所持金を奪うことができます。

ESCキーで、途中まで選んでいたものを撤回できます。

【戦う】 複数出る場合があります。
そのときは、どれを攻撃するか、選択してください。

【方術】 方術を使用出来ます。

【持物】 アイテムを使用できます。

【防御】 敵の攻撃に対し、防御をはることができます。

【逃げる】 文字通り、逃げられるわけですが、場合によっては、逃げられない場合もあります。

【説明】 敵を解説しています。

■セーブのしかた

もし、ゲームが長くなり、後日にゲームを持ち越したくなったときは、現在時点のデータをセーブすることができます。

※セーブの仕方は水晶のキャラに隣接し（四方のどの場所でもよい）

「1 話す」のコマンドを選択して下さい。

☆☆☆ ゲームのこつ ☆☆☆

1、君主の選択

はじめてプレイされる方は、端っこにいる君主をもってプレイされるとよいでしょう。

いきなり、「曹操」などでプレイされたいでしょうが、これは、他の君主で十分勝てるようになり、かつ、RPG のおいしい箇所がほとんど把握出来るようになってからの方がよいと思います。

2、RPG

このゲームはRPGなしで、プレイする事も出来ませんが、勝つのは容易ではありません。

すなわち、同盟とか、沢山の金などがRPGにあり、これらを勘案したゲームバランスにしているからです。

このゲームがどうしてもクリア出来ないというプレイヤーは、とにかく、SLGの方は、本拠ほか数国を維持するだけにとどめて、RPGのmapを徹底的に歩いてみましょう。すると、RPGのおいしい所から先取り出来るようになり、それらをSLGに持っていけば、楽々に勝てるようになるかもしれません。

また、ゲーム開始後、早い段階で、筋力もないのに、高価な武具などを手に入れたりして、宝の持ちぐされという場合もあるだろうかと思いますが、そんなときは、すぐに叩き売って、便利屋に頼んで金を本拠に送るという手があります。

とにかく、本拠はピンボーですから・・・

お知らせコーナー

3、800円ソフト第九弾

【項羽と劉邦2】こううとりゅうほう2

P C 9 8 0 1 シリーズ 5" 2 H D 3, 5" 2 H D ディスク2枚組

ジャンル S L G

内容：秦の始皇帝の没後、再び動乱の時代を迎えた中国。プレイヤーは劉邦に扮し、中国大陆を統一する事を目的とする。史実でもそうだが、このゲームでも、対項羽に対して、劉邦は百戦百敗する。

とてつもなく強い宿敵項羽を倒すために、どうすれば勝てるか。史実にのっとり、プレイヤーは、陳平、随何の二人に命じ、R P G の外交の旅に出す。彭越、英布を勧誘し、更に反間苦肉の策を用い、項羽を四面楚歌に追い込んでいく。

唯一の勝利パターンを参謀・張良から学び、劉邦は実践していく。

2つの太陽の形容詞、また、史上最大のライバルの形容詞として、はたまた、中国将棋の元となるこの二人を中心にゲームは展開していく。

ゲームの特長

- 化物のように強い項羽をいかに倒すかがゲームの中心となる。
- 1つのゲームの中にR P G と S L G が混在し、それらは、史実にのっとり、融合しながら展開していく。
- S L G の武将要素にR P G でおなじみのH P、M P、A P、D P、レベル、経験値が存在し、これらは、戦闘時の火、水、穴、石攻め、離間の計、十面埋伏の計、内応の計などに関係する。
- 内政を極限まで切り捨て、派手な戦闘、仕掛け、計略に重点を置いた。

★ものすごく項羽が強くてやりがいがある。値段が安くて内容が濃い。

東京 学生 k・N

【あーるびーじー魏呉蜀志】あーるびーじーぎごしょくし

PC9801シリーズ 5" 2HD 3, 5" 2HD ディスク5枚組

ジャンル RPG 価格 6、800円

■ディスク5枚組 60のイベント

「三国志」の世界をRPGでありますところなく再現！

■主なイベント

第一部 風雲まさに立つべし

桃園の誓い、黄巾賊退治、董卓打倒連合軍参加、華雄、呂布との一騎討ち、公孫、孔融、陶謙各応援、袁術討伐、呂布打倒

第二部 赤壁の大戦

袁術討伐、曹操との決別、袁紹を頼る、関羽5関を破る、劉表を頼る、徐庶加わる、三顧の礼、趙雲、張飛活躍、赤壁の大戦

第三部 望蜀

江陵城奪取、零陵、桂陽、武陵、長沙奪取、黄忠との一騎討ち、魏延加わる、劉璋と会見、馬超との一騎討ち、成都入城

第四部 夷陵の戦い

定軍山の戦い、漢中王になる、樊城の戦い、夷陵の戦い

■主な敵将との戦い

程遠志、張宝、張遼、張角、華雄、呂布、干禁、袁術、車胄、曹仁、夏侯惇、曹操、黄忠、張仁、馬超、夏侯淵、潘璋、陸遜

■主な敵軍との戦い

各種山賊、黄巾賊、董卓軍、袁紹軍、曹操軍、袁術軍、零陵軍、劉璋軍、張魯軍、孫權軍

■プレイヤーの将

劉備、関羽、張飛、趙雲、徐庶、孔明、ほう統、黄忠、魏延、馬超、関平、関興、張苞、曹操、徐晃、周瑜、黄蓋

★三国志のイベントがうまく表現されていてよい。ストーリーがしっかりしている。

東京 自由業 T・O

3、800円ソフト第十弾

【ミルキーワールド西遊記】



PC9801シリーズ 5"2HD 3, 5"2HD ディスク3枚組

ジャンル R P G

3部構成の壮大なスケールで展開する中国大陸冒険ファンタジー

- 次はどんなモンスターが出てくるだろうかと、つい、期待してしまいたくなるような極彩色のモンスター群
- もっともっと迷っていただきたいような、変化に富んだ、楽しい迷路群の数々
- 主人公ミルク、女孫悟空、八戒の妹ハッカ、沙悟浄の妹サラの4人が、ふとした事から、三蔵法師達の代わりに、天竺へお経を取りに行く事となった。
待ちかまえるは、中国に由来する数かずの妖怪達・・・3部構成のたっぷり遊びごたえのある中国ファンタジー巨編。

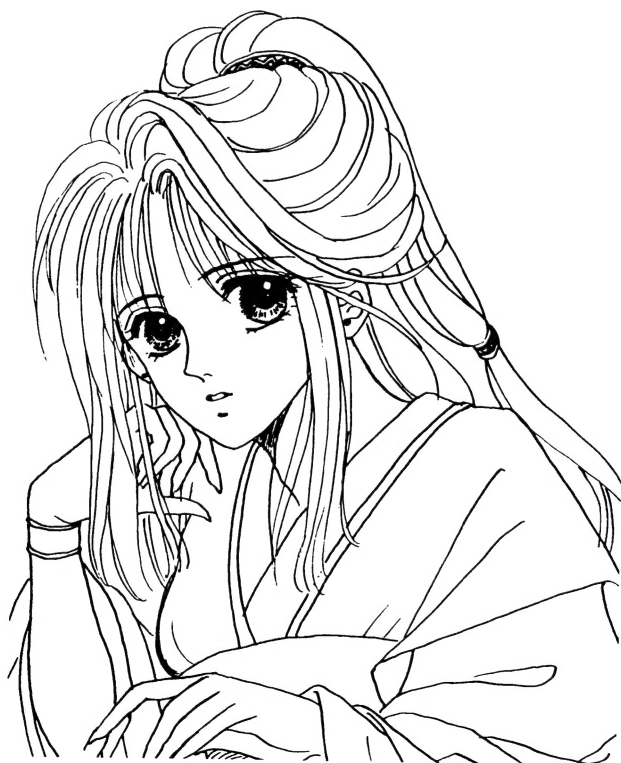
★敵モンスターの解説もあってなかなかよかった。ついつい夢中になって徹夜してしまいました。

神奈川県 学生 D・T

■注意事項

※このプログラム及びマニュアルの内容を無断で複製、もしくは転載することは法律で禁止されています。

※製品は万全を期しておりますが、動作不良、その他質問などございましたら、月曜～金曜 9：30～18：30の間をお願いします。





ソフトプラン株式会社

〒719-11 岡山県総社市中央2-6-36

TEL (08669) 3-8686